

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

PENERAPAN *VISUAL 2D CHARACTER PAPER CUT-OUT* DALAM *3D LAYER BACKGROUND* PADA *MINI SERIES* ANIMASI “WEIRD HOOMANS & THE FREAKY ALIENS” EPISODE “BIG CATCH”



Rr. Winda Nurul C
NIM : 1700183033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

Tahun 2021

**Penerapan *Visual 2D Character Paper Cut-Out* dalam 3D
Layer Background pada *Mini Series Animasi “Weird
Hoomans & The Freaky Aliens” Episode “Big Catch”***

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh :
Rr. Winda Nurul C
NIM : 1700183033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul :

Penerapan *Visual 2D Character Paper Cut-Out* dalam *3D Layer Background* pada *Mini Series Animasi “Weird Hoomans & The Freaky Aliens” Episode “Big Catch”*

Diajukan oleh Rr. Winda Nurul C., NIM 1700183033, Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta Fa (**Kode Prodi: 90446**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 5 Januari 2021, dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Ketua Penguji


Tanto Harthoko, M.Sn.
NIDN 0011067109

Pembimbing II / Anggota Penguji


Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
NIDN 0023017613


Cognate / Anggota Penguji


Tegar Andito, M.Sn.
NIP 19870518 201903 1 009

Ketua Program Studi Animasi


Dr. Samuel Gandang Gunanto, M.T.
NIP 19801016 200501 1 001

Ketua Jurusan Televisi


Lilik Kustanto, M.A.
NIP 19740313 200012 1 001



Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Erwandi, M.Sn.
NIP 19771127 200312 1 002

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Rr. Winda Nurul C

No. Induk Mahasiswa : 1700183033

Judul Tugas Akhir : **Penerapan *Visual 2D Character Paper Cut-Out* dalam
3D Layer Background pada Mini Series Animasi
“Weird Hoomans & The Freaky Aliens” Episode
“Big Catch”**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta. 17 Desember 2020

Yang menyatakan




Rr. Winda Nurul C

NIM 1700183033

**PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Rr, Winda Nurul C

No. Induk Mahasiswa : 1700183033

Program studi : D-3 Animasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya seni/skripsi saya yang berjudul:

Penerapan *Visual 2D Character Paper Cut-Out* dalam *3D Layer Background* pada *Mini Series Animasi “Weird Hoomans & The Freaky Aliens” Episode “Big Catch”*

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 17 Desember 2020

Yar



Rr. Winda Nurul C

NIM 1700183033

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas limpahan rahmat dan karunia kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga penulis dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta serta penciptaan film animasi *mini series* “Weird Hooman & The Freaky Alien” dengan episode yang berjudul “Big Catch” hingga selesai. Karya ini diciptakan dalam rangka memenuhi syarat kelulusan program D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Melalui banyak proses perkuliahan maka terciptalah karya ini yang merupakan capaian akhir dari masa studi.

Penciptaan film animasi *mini series* “Weird Hooman & The Freaky Alien” terinspirasi dari film animasi-animasi series yang bertemakan *sci-fi* yang sering dijumpai di televisi. Penulis bekerja sama secara berkelompok dengan tim untuk mengembangkan cerita komedi yang ringan dan menghibur untuk setiap episodenya. Dalam episode “Big Catch” ini, penulis mencoba membuat tampilan visualisasi yang mirip seperti tampilan dalam *game* untuk menambahkan variasi jenis animasi 2D. Melalui tampilan film animasi yang cukup unik ini, animasi bisa dijadikan media yang menarik untuk bercerita dan menyampaikan pesan juga dapat dinikmati oleh semua kalangan usia.

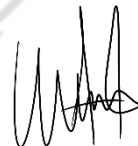
Karya tugas akhir ini tidak akan tercipta tanpa adanya dukungan dari banyak pihak. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. Kedua orang tua, kakak-kakak dan keponakan serta keluarga yang telah memberikan bimbingan, motivasi, kasih sayang, dan dukungannya;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi;
6. Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., M.T., selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi;

7. Mahendradewa Suminto, M.Sn., selaku Sekretaris Program Studi D-3 Animasi;
8. Tanto Harthoko, M.Sn., selaku Dosen Wali sekaligus dosen pembimbing I;
9. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., selaku dosen pembimbing II;
10. Tegar Andito, S.Sn., M.Sn., selaku penguji ahli;
11. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
12. Rekan satu kelompok TA, Ryan dan Faqih serta rekan yang tergabung dalam startup mini series ini, Danis, Ihsan dan Arif;
13. Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2017;
14. Teman-teman yang telah membantu menyelesaikan terciptanya karya ini;

Semoga hasil akhir karya Animasi Mini Series “Weird Hooman & The Freaky Alien” episode “Big Caught” memberikan manfaat baik dari hasil akhir film animasi dan laporan tugas akhir, diharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang membangun di masa mendatang.

Yogyakarta, 17 Desember 2020



Rr. Winda Nurul C

ABSTRAK

Film animasi sering ditayangkan di televisi dengan program film serial atau *mini series*. Dewasa ini animasi tidak hanya ditayangkan di televisi saja, tapi juga ditayangkan di bioskop dan internet. Cerita tentang keseharian alien yang terdampar di planet bumi yang dikemas dalam sebuah bentuk *mini series* yang dirangkum dengan humor singkat dan visual yang berbeda-beda di setiap episodenya. Episode “Big Catch” bercerita tentang kegiatan memancing yang dilakukan oleh ketiga alien. Episode ini merupakan episode kelima dari 6 episode yang sudah dirancang dalam *season 1 mini series* “Weird Hoomans & The Freaky Aliens”. Episode ini dihadirkan dengan tampilan visual seperti di *game* dengan *Character Paper Cut-Out* dalam *layout 3D layer*. Penerapan *Character Paper Cut-Out* membuat tampilan visual yang lebih menonjolkan perbedaan antara karakter dengan *background*.

Mini series animasi 2D “Weird Hoomans & The Freaky Aliens” ini dibuat melalui 3 tahapan yaitu praproduksi (konsep, penciptaan setting dalam cerita, desain karakter, penulisan cerita per episode, dan *storyboard*), produksi (pembuatan aset dan property, *background*, pembuatan *cut-out character animating*, *sound effect* dan *music scoring*), dan pascaproduksi (*compositing*, *rendering* dan *final exporting*).

Episode “Big Catch” di dalam *mini series* animasi ini berdurasi 4 menit 7 detik. Jumlah *shot* mencapai 32 *shot* dengan total 3250 *frame* untuk bagian film ditambah bagian *opening* dan *credit* dengan total 2925 *frame format* HDTV 1920x1080 *px* 25 *fps* (*frame per second*). Pada animasi ini juga terdapat beberapa prinsip animasi yang tergabung dalam 12 prinsip animasi.

Kata kunci : Animasi 2D, *Mini series*, Humor, *Paper Cut-Out*, *3D layer*, Prinsip Animasi

ABSTRAK

Animated films are often shown on television with film series or mini series programs. Nowadays animation is not only shown on television, but also in cinemas and the internet. The story about the daily lives of aliens stranded on planet Earth which is packaged in a mini series which is summarized with short humor and different visuals in each episode. The episode "Big Catch" tells the story of fishing activities carried out by the three aliens. This episode is the fifth of the 6 episodes that have been designed in season 1 of the mini series "Weird Hoomans & The Freaky Aliens". This episode is presented in a game-like visual display with Character Paper Cut-Out in a 3D layer layout. The application of the Character Paper Cut-Out creates a visual appearance that further accentuates the differences between the characters and the background.

This 2D animated mini series "Weird Hoomans & The Freaky Aliens" is made in 3 stages, begin with preproduction (concept, creation of settings in the story, character design, story writing per episode, and storyboarding), production (making assets and properties, background, making cuts. -out character animating, sound effects and music scoring), and post-production (compositing, rendering and final exporting).

The "Big Catch" episode in this animated mini series lasts 4 minutes 7 seconds. The number of shots reached 32 shots with a total of 3250 frames for the film part plus the opening and credits for a total of 2925 frames HDTV format 1920x1080 px 25 fps (frames per second). In this animation there are also several animation principles that are incorporated in the 12 animation principles.

Keywords : 2D Animation, Mini series, Humor, Paper Cut-Outs, 3D Layers, Principles of Animation

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
Isi laporan:	
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan	3
D. Sasaran	3
E. Indikator Capaian Akhir.....	4
BAB II EKSPLORASI.....	8
A. Landasan Teori.....	8
B. Tinjauan Karya	10
BAB III PERANCANGAN	14
A. Cerita	14
1. Tema	14
2. Sinopsis	14
3. <i>Treatment</i>	15
4. Naskah	18
B. Desain	22
1. Karakter	22
2. <i>Storyboard</i>	29

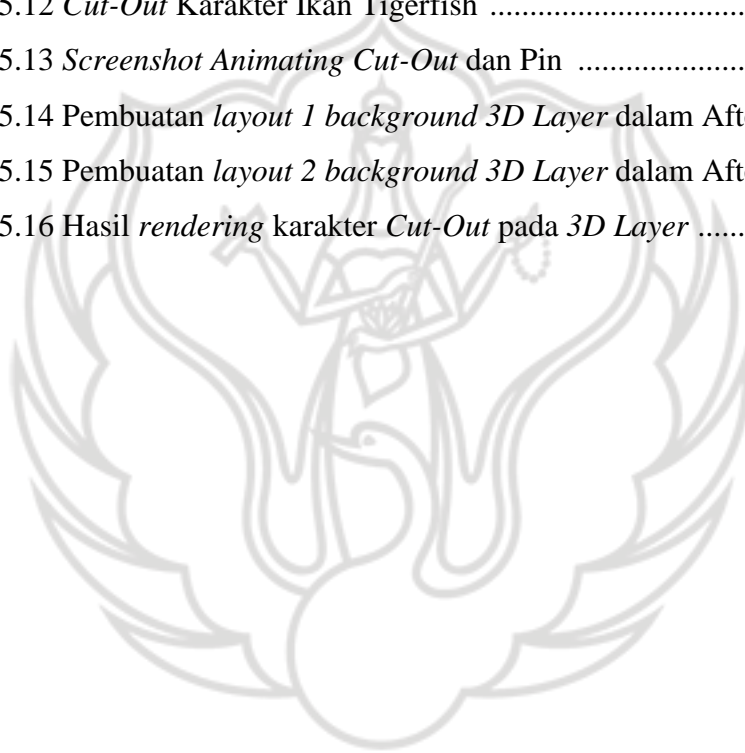
3. Lingkungan	34
4. <i>Software</i>	36
5. <i>Background Music</i>	37
BAB IV PERWUJUDAN	38
A. Pra Produksi	38
1. Konsep	38
2. Desain Karakter	39
3. <i>Animatic Storyboard</i>	46
B. Produksi	47
1. <i>Background</i>	47
2. Pembuatan <i>Character Paper Cut-Out</i> dan <i>Animating</i>	51
3. Pembuatan <i>Background Music</i> , Foley dan Dubbing	53
C. Pasca Produksi	54
1. <i>Compositing</i>	54
2. <i>Editing</i>	55
3. <i>Rendering</i>	56
4. <i>Mastering</i>	56
BAB V PEMBAHASAN	57
A. Pembahasan Isi Film	57
1. Preposisi	57
2. Konflik	58
3. Resolusi	60
B. Penerapan Visual 2D <i>Character Paper Cut-Out</i> dalam 3D Layer	61
BAB VI PENUTUP	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Screenshot</i> Animasi “Spongebob Squarepants”	11
Gambar 2.2 <i>Screenshot</i> Animasi “Rick and Morty”	12
Gambar 2.3 <i>Screenshot</i> Animasi “African Salaryman”	12
Gambar 2.4 <i>Screenshot Game</i> ”Mario Paper”	13
Gambar 2.4 <i>Screenshot Game</i> ”Harvest Moon MLS”	13
Gambar 3.1 Sketsa Awal Character Tito.....	22
Gambar 3.2 Desain Character Tito.....	23
Gambar 3.3 Sketsa Awal Character Glen	24
Gambar 3.4 Desain Character Glen	25
Gambar 3.5 Sketsa Awal Character Tito.....	25
Gambar 3.6 Desain Character Egg	27
Gambar 3.7 Desain Tiger Fish	27
Gambar 3.8 Referensi Ikan Tigerfish.....	28
Gambar 3.9 Sketsa awal Ikan Tigerfish	28
Gambar 3.10 <i>Storyboard</i> Big Catch bag.1	29
Gambar 3.11 <i>Storyboard</i> Big Catch bag.2	29
Gambar 3.12 <i>Storyboard</i> Big Catch bag.3	30
Gambar 3.13 <i>Storyboard</i> Big Catch bag.4	30
Gambar 3.14 <i>Storyboard</i> Big Catch bag.5	31
Gambar 3.15 <i>Storyboard</i> Big Catch bag.6	31
Gambar 3.16 <i>Storyboard</i> Big Catch bag.7	32
Gambar 3.17 <i>Storyboard</i> Big Catch bag.8	32
Gambar 3.18 <i>Storyboard</i> Big Catch bag.9	33
Gambar 3.19 <i>Storyboard</i> Big Catch bag.10	33
Gambar 3.20 <i>Storyboard</i> Big Catch bag.11	34
Gambar 3.21 Konsep <i>Background</i> Pinggir Danau	34
Gambar 3.22 Konsep <i>Background</i> Danau	35
Gambar 3.23 Aset <i>Background</i> Danau	35
Gambar 3.24 <i>Final Layout Background</i> Danau	36

Gambar 4.1 Sketch Kasar Desain Tito	38
Gambar 4.2 Ekspresi Muka Tito	38
Gambar 4.3 Desain Karakter Tito	39
Gambar 4.4 Sketch Kasar Desain Egg	40
Gambar 4.5 Ekspresi Muka Egg	41
Gambar 4.6 Desain Karakter Egg	41
Gambar 4.7 Sketch Kasar Desain Glen.....	42
Gambar 4.8 Ekspresi Muka Glen	43
Gambar 4.9 Desain Karakter Glen	44
Gambar 4.10 Perbandingan Tinggi Badan Karakter	44
Gambar 4.11 Referensi Ikan Tigerfish	45
Gambar 4.12 Desain Tiger Fish	46
Gambar 4.13 <i>Screenshot Animatic Storyboard</i>	47
Gambar 4.14 <i>Screenshot Pembuatan Asset Background</i>	48
Gambar 4.15 <i>Screenshot Pembuatan Texture Background</i>	49
Gambar 4.16 <i>Screenshot Pembuatan Screen Background</i>	49
Gambar 4.17 <i>Screenshot Pembuatan Layout 3D Layer</i>	50
Gambar 4.18 <i>Screenshot Rendering Layout 3D Layer</i>	50
Gambar 4.19 <i>Screenshot Pembuatan Character Cut-Out</i>	51
Gambar 4.20 <i>Screenshot File Character Cut-Out</i>	51
Gambar 4.21 <i>Screenshot Animating Character Cut-Out</i>	52
Gambar 4.22 <i>Screenshot Animating Frame by Frame</i>	53
Gambar 4.23 <i>Screenshot lagu yang digunakan sebagai bgm</i>	53
Gambar 4.24 <i>Screenshot Pembuatan foley sound effect</i>	54
Gambar 4.25 <i>Screenshot proses compositing</i>	55
Gambar 4.26 <i>Screenshot proses editing</i>	55
Gambar 4.27 <i>Screenshot proses rendering</i>	56
Gambar 4.28 DVD dan Case	56
Gambar 5.1 Pengenalan Latar dan Karakter	57
Gambar 5.2 Egg mengajak bersaing	58
Gambar 5.3 Tito tertidur di saat Egg dan Glen mendapat banyak tangkapan	59

Gambar 5.4 Tito mau terjatuh ke dalam air	59
Gambar 5.5 Egg dan Glen yang panik	60
Gambar 5.6 Egg dan Glen yang menarik tubuh Tito	60
Gambar 5.7 Tito terbangun dan mulai menarik pancingannya	61
Gambar 5.8 Ikan yang besar melahap Tito, Egg dan Glen	61
Gambar 5.9 <i>Cut-Out</i> Karakter Egg	62
Gambar 5.10 <i>Cut-Out</i> Karakter Glen	63
Gambar 5.11 <i>Cut-Out</i> Karakter Tito	63
Gambar 5.12 <i>Cut-Out</i> Karakter Ikan Tigerfish	63
Gambar 5.13 <i>Screenshot Animating Cut-Out</i> dan Pin	64
Gambar 5.14 Pembuatan <i>layout 1 background 3D Layer</i> dalam After Effect	65
Gambar 5.15 Pembuatan <i>layout 2 background 3D Layer</i> dalam After Effect	65
Gambar 5.16 Hasil <i>rendering</i> karakter <i>Cut-Out</i> pada <i>3D Layer</i>	66



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mini series atau biasa disebut sebagai cerita bersambung sering digunakan untuk menyatakan program televisi yang mempunyai jumlah episode tertentu atau terbatas dan tayang secara berurutan. *Mini series* dalam animasi sendiri biasanya memiliki karakter utama yang sama, beberapa karakter yang sekunder dan tema dasar yang berbeda-beda dalam setiap episodenya. Seri animasi sendiri kini tidak hanya ditayangkan di televisi tapi juga bisa ditampilkan di bioskop, dirilis langsung ke video ataupun internet. Seperti film animasi, seri animasi bisa beragam *genre* dan juga memiliki khalayak sasaran yang berbeda, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Menurut Gotot Prakosa dalam Animasi (Pengetahuan dasar film animasi di Indonesia) (2010, 76),

sejarah perkembangan film animasi yang sudah berkembang dengan pesat dan merata, bahkan sudah di seluruh dunia, manusia mengenal animasi, bukan hanya sebagai konsumen tetapi juga produsen sekaligus, bahkan diakui sebagai budaya. Animasi dan perkembangannya cukup merata, mengingat teknologi begitu gencar mempengaruhi manusia-manusia pencipta.

Timbullah rasa keinginan untuk menciptakan *mini series* dengan cerita yang ringan dan menghibur. Berawal dari obrolan nostalgia film-film kartun *classic* era 80-90an yang banyak ditayangkan di televisi Indonesia pada awal tahun 2000-an, dari sinilah terkumpul ide-ide untuk membuat *setting* cerita “Weird Hoomans & The Freaky Aliens” ini. Berlatar belakang cerita *science fiction* terciptalah cerita tentang alien yang terdampar ke bumi dan berusaha beradaptasi dengan lingkungan dunia ini.

Film animasi “Weird Hoomans & The Freaky Aliens” ini adalah *mini series* animasi atau film serial animasi yang dibuat dan dikembangkan secara berkelompok. Film ini menceritakan tentang kehidupan sehari-hari 3 alien

yang sedang terdampar di bumi. Nama “Weird Hoomans” sendiri dipilih untuk menggambarkan bahwa ketiga tokoh utama dalam animasi ini aneh dan berbeda dengan makhluk hidup yang ada di bumi, sedangkan untuk “The Freaky Aliens” menggambarkan bagaimana tingkah laku unik para alien ini menghadapi situasi di bumi yang sangat berbeda dengan planet asalnya. Kata-kata ini diambil dari bahasa Inggris agar lebih mudah dikenal dan dipahami oleh banyak orang baik dari dalam dan luar negeri.

Mini series ini dibuat dengan tampilan visual yang berbeda-beda di setiap episodenya, mulai dari *animate 2D frame by frame*, *cut-out*, *stop motion* sampai ke pewarnaan dengan *texture*. Dalam episode “Big Catch”, film ini akan dibuat dengan tampilan layaknya *puppet* dalam dunia digital 3 dimensi. Teknik animasi *Paper Cut-Out* dipilih untuk lebih menonjolkan visual 2D pada episode ini agar perbedaan antara karakter dan *background* terlihat dengan jelas. Dengan *Cut-Out*, penyusunan antara karakter dan *layer background* pun bisa sedikit lebih mudah pada saat pengomposisian di pasca produksi nanti.

Dalam pemilihan teknik visualisasi *paper cut-out design character* ini, banyak terinspirasi juga dari animasi di dalam *game* yang menggabungkan gambar 2D dan 3D. Penggabungan visualisasi yang unik antara karakter, *asset* dan *background* menjadikan *game* dengan teknik visual seperti ini jadi mempunyai ciri khas tersendiri. Dari sana muncullah satu keinginan untuk menciptakan karya film yang mempunyai bentuk visual yang mirip di dalam *game* tersebut. Itulah yang menjadikan acuan dasar dari teknik yang akan digunakan dalam episode kali ini.

Teknik ini dilakukan untuk menambah variasi akan tampilan visual dalam animasi 2D yang biasa dilihat dalam serial televisi, juga menunjukkan ciri khas yang berbeda pada episode ini agar lebih diingat oleh penonton seperti yang dikatakan oleh Barry Purves dalam *Cut-outs* (Stop Motion: Passion, Process and Performance) (2012,139), *Such techniques give a film a unique quality*. Teknik *cut-out* bukanlah sesuatu yang baru dalam industri animasi di dunia karena sering dipakai di dalam *motion graphic*, tapi dengan adanya film

ini diharapkan bisa menambahkan variasi baru dalam teknik visualisasi animasi di Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari cerita tersebut, bisa dirumuskan permasalahan menjadi, bagaimana penerapan teknik gambar 2D *cut-out* dalam *layout* 3D menjadi visualisasi yang indah dan nyaman di mata penonton sehingga tidak merasakan kesenjangan yang berbeda dengan episode lain yang menggunakan teknik *frame by frame*.

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dan perancangan tugas akhir ini diantaranya :

1. Menerapkan teknik *paper cut-out character design* pada 3D *layer background* dalam film animasi dengan berbagai sudut pandang kamera.
2. Membuat penonton merasa nyaman dengan tampilan visual yang tetap mirip antar episodenya.
3. Menciptakan keunikan tersendiri dalam *mini series* agar selalu diingat.

D. Sasaran

Target *market* menurut film animasi ini adalah :

1. Geografis : Indonesia dan Internasional
2. Demografis :
Usia : 15-18 tahun
Pendidikan : SMA, SMK
Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan

E. Indikator Capaian Akhir

Capaian hasil akhir dalam proses pembuatan film 2D animasi dengan teknik *Paper Cut-out Character Design* dan *3D Layer Background* ini memiliki indikator-indikator tahapan berikut :

1. Proses menemukan ide

Berawal dari kurangnya *mini series* yang menghibur pada saat ini, terciptalah keinginan untuk membuat cerita yang berlatar *sci-fi* tapi mengandung unsur komedi di dalamnya. *Sci-fi* dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebut sebagai fiksi ilmiah atau cerita rekaan yang biasanya berlatar masa depan berkenaan dengan pengembangan ilmu dan teknologi imajiner dan berhubungan dengan dunia lain. Cerita komedi yang ingin diangkat dalam film serial ini tidak luput dari imajinasi akan alat-alat teknologi canggih serta makhluk yang berasal dari luar bumi. Dari dasar cerita ini dibuatlah dunia alien yang keberadaannya masih belum diketahui oleh manusia sehingga mereka bisa berbaur dengan mudah di tengah masyarakat tanpa ada rasa curiga dari pihak manusia.

2. Pra Produksi

Merupakan proses persiapan pembuatan produksi episode ini dalam *mini series* “Weird Hoomans & The Freaky Aliens” yang melalui tahapan-tahapan sebagai berikut :

a. Konsep

Setelah melakukan beberapa riset yang berdasarkan pada cerita-cerita *sci-fi*, ditentukanlah konsep visual dalam pembangunan *setting* dunia dan karakter, juga ditentukan teknik animasi dan *genre* musik serta efek suara yang akan dipakai di tiap episodenya. Teknik *Paper Cut-Out* pada episode kali ini dipilih sebagai cara untuk bisa memberikan variasi visual dalam film animasi 2D yang sudah banyak beredar pada saat ini.

b. Penciptaan *setting* dalam cerita

Pembuatan *setting* dalam film ini dilihat dari latar belakang karakter sendiri dimana mereka bertiga berasal dari dunia luar angkasa atau

planet lain diluar bumi hingga mereka dibuang dan terdampar ke bumi. Cara beradaptasi makhluk luar atau alien di bumi inilah yang menjadi fokus dari setiap episode dalam serial “Weird Hoomans & The Freaky Aliens” ini.

c. Desain karakter

Desain karakter pada film “Weird Hoomans & The Freaky Aliens” ini dibuat dengan bentuk yang menarik agar terlihat *attractive* dimata penonton. Sifat karakter yang ditambahkan sebagai latar belakang cerita juga dikaitkan dengan bentuk fisik yang dimiliki oleh karakter tersebut.

d. Penulisan cerita per episode

Penulisan cerita pada episode kali ini dilakukan secara bertahap mulai dari pencarian ide, pembuatan *premis* dan *logline* hingga perumusan sinopsis selama beberapa bulan demi terciptanya cerita yang lucu, ringan dan menarik sehingga penonton dapat terhibur setelah menontonnya. Dengan dibantu oleh masukan dari salah satu Dosen Jurusan Televisi, Bapak Arif Sulistiyono, M.Sn tentang memancing maka dibuatlah episode ini dengan menceritakan para alien yang memancing di sebuah danau untuk mengumpulkan barang-barang yang belum pernah mereka temukan di planet asal mereka sebelumnya.

e. *Storyboard*

Penggambaran *storyboard* dirancang sesuai dengan naskah dan *treatment* yang sudah dibuat sebelumnya. *Storyboard* menggambarkan *shot* adegan yang akan digunakan dalam pengambilan gambar film animasi ini.

3. Produksi

a. Pembuatan Aset dan Properti

Properti dalam film “Weird Hoomans & The Freaky Aliens” di buat mirip dengan *cut-out* karakter agar lebih mudah dalam menganimasikan interaksi karakter dengan properti.

b. Pembuatan *Background*

Pembuatan *layout* pada *background* dilakukan dengan teknik *3D layering* secara digital sehingga dapat dipisah dan ditata sedemikian rupa untuk mencapai visual yang diinginkan.

c. Pembuatan *Cut-Out Character*

Karakter dibuat *cut-out* terlebih dahulu untuk kemudian dianimasikan sesuai gerakan yang ada dalam *storyboard*. Pembuatan *cut-out* sendiri dilakukan dengan memisahkan beberapa bagian gambar dari karakter dimana pada bagian tersebut yang akan dibuat bergerak sedemikian rupa tanpa perlu menggambar *frame by frame* lagi.

d. *Animating*

Dalam episode kali ini menggunakan teknik gabungan dengan menganimasikan secara *frame by frame* dan *cut-out*. Objek yang akan dianimasikan dengan teknik *cut-out* menggunakan properti yang telah disiapkan tadi kemudian diberi *bone* atau pin. Setelah itu proses menggerakkan karakter dan properti dilakukan dengan menggerakkan *bone/pin* karakter sesuai *keyframe* dengan penganimasian yang dilakukan sesuai gerakan yang diinginkan. Proses penganimasian ini sangat butuh ketekunan dalam membuat gerakan yang tidak akan terlihat kaku. Penganimasian yang dilakukan, sepenuhnya menyesuaikan dengan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya.

e. *Sound Effect*

Sound effect yang dipakai dalam film ini menggunakan potongan-potongan dari beberapa musik ilustrasi yang *free royalty* dari Cartoon Free Sound Effect dan beberapa situs *free sfx* yang ada di internet.

f. *Music Scoring*

Dalam produksi animasi ini dibutuhkan suara atau *background music* yang akan mendukung jalan cerita dan penciptaan mood di dalam film animasi ini. *Background music* akan dibuat sendiri dengan merekam secara langsung sumber suara yang diperlukan atau membuat

potongan dari musik yang sudah ada untuk kemudian disatukan menjadi lantunan lagu dari layanan penyedia suara tergantung suara yang dibutuhkan.

4. Pasca Produksi

a. *Compositing*

Ini adalah tahap penggabungan *shot* hasil animasi tadi dengan *layout background* yang telah dibuat. Proses pemberian efek visual juga dilakukan di tahap ini, kemudian tiap potongan *shot* dirangkai dan disesuaikan *timing*-nya sesuai *animatic* dari episode “Big Caught” ini.

b. *Rendering*

Setelah *compositing* atau penggabungan *shot*, tahap selanjutnya adalah *rendering* yaitu menjadikan karya animasi ke dalam *format* video. Penambahan logo ISI Yogyakarta, logo studio serta *credit title* juga ditambahkan ke dalam film untuk kemudian dirender ke *format* video agar menjadi sebuah film animasi yang siap untuk ditonton.

c. *Final Exporting*

Format video yang digunakan untuk film *mini series* animasi “Weird Hoomans The Freaky Aliens” episode “Big Catch” ini adalah *format* mp4 H.264 resolusi HD 1080 yang kemudian akan dimasukkan ke dalam piringan DVD guna diserahkan untuk kelengkapan Ujian Tugas Akhir.